

# Dannelse i et digitalt samfund

Et redskab i fem dele, som hjælper lærere og ledelse med at tage stilling til skolens holdning til digital dannelse, så I sammen kan udarbejde en handleplan.



Det samlede produkt indeholder:

## Skabelon til handleplan

Begrebsafklaring  
Materialebank  
Samtalekort  
Plakat

## Forord

Denne skabelon til en handleplan er blevet formet på baggrund af et grundigt researcharbejde, så det for lærere og ledelse bliver en overskuelig opgave, at tage stilling til digital dannelse og implementere det i skolens hverdag. Vi lever i højere grad vores liv i det digitale univers og specielt igennem de sociale medier. Derfor kan den almene dannelse ikke længere stå alene, og vi bliver nød til at få digital dannelse på skoleskemaet. Hvis vi skal danne vores elever til at være kyndige borgere, skal vi også danne dem til at indgå i et digitalt samfund. Grundet den eksponentielle teknologiske udvikling er der mange, som ikke kan følge med og dermed ikke kan danne sig et overblik over, hvad den digitale dannelse bør indeholde. Digital dannelse handler om mere end blot brugen af digitale midler, det handler også om den bagvedliggende intention, og forståelse af alle de muligheder den digitale verden tilbyder os. Den digitale dannelse er en proces, der er i konstant udvikling. Lærere og ledelse får med dette produkt en mulighed for i fællesskab at opbygge en forståelse for den digitale dannelse, som den ser ud nu, og finde et fælles ståsted. Det kræver et forpligtende samarbejde forældre, lærere, ledelse og elever imellem.

### Indholdsfortegnelse

Forord, Indholdsfortegnelse og De første skridt	s. 2
Temaoversigt	s. 3
Brug af IT	s. 4
Forældreinddragelse	s. 5
Den digitale skolegård	s. 6
Grundlæggende teknologiforståelse	s. 7
Digitalt selvforsvar	s. 9
Vi bruger teknologien	s. 11
Sociale medier og Kommunikation	s. 13
De sidste skridt	s. 15

### De første skridt

Inden I dykker ned i processen, er det vigtigt at én eller flere fra personalet eller ledelsen har dannet sig et overblik over skabelonens omfang og faciliterer lærermøderne. Det anbefales at I deler processen op på flere lærermøder. Mht. udfyldelse af denne skabelon, kan det gøres både digitalt og analogt. Hvis facilitator vælger, at I udfylder skabelonen digitalt, skal I have et PDF redigeringsprogram (se vejledning for PDF Annotator). Gennemgå gerne hele processen med personalet inden I går i gang med at udfylde skabelonen. På den måde skabes et overskueligt billede af processens omfang. Det er vigtigt at italesætte den forforståelse, flere kan have om de forskellige emner, inden I går i gang. Print begrebsafklaringen ud, så den kan benyttes af alle undervejs.

# Temaoversigt

På denne side ser I de fire temaer og tilhørende emner, som vi mener danner rammen om den digitale dannelse. Alle temaer og emner er beskrevet i begrebsafklaringen, hvor vi uddyber begrebets betydning og omfang. Tag en snak om jeres forforståelse af de forskellige emner. Hvad ved I allerede om dem? Hvilke begreber kender I ikke på forhånd? Hvordan har I det generelt med det digitale?

1.

Grundlæggende  
Teknologi-  
forståelse

Algoritme-  
kendskab

Teknologi-  
historie

Data-  
indsamling

Kunstig  
intelligens  
og Machine  
Learning

2.

Digitalt  
Selvforsvar

Privat-  
indstillinger

Mistænkelige  
henvendelser

Handel på  
nettet

Kildekritik

Ophavsret og  
Lovgivning

3.

Vi bruger  
teknologien

Digital  
Sundhed

Opdater  
læreren

Digital  
kreativitet

4.

Sociale Medier  
og  
Kommunikation

Influencer

Sociale  
Medier

Kommuni-  
kation

# Brug af IT

## Proces

I skal her tage stilling til jeres brug af IT på skolen (f.eks. iPad, computer og telefoner). Nedenfor ser I en inspirationstekst, som I bør læse, inden I går i gang. For at få samtalen med jeres kolleger godt i gang kan I benytte jer af de diskussionsspørgsmål I ser til højre.

## Inspiration

IT-redskaber bør introduceres helt fra starten i skolen. Det handler om at skabe de gode vaner så tidligt som muligt. Det er f.eks. en god vane at kunne have sin telefon på sig, uden at skulle bruge den. Det styrker selvkontrollen. Digital dannelse må ikke komme som en overraskelse for hverken elever eller lærere. Det er vigtigt, at lærergruppen er tydelige omkring skolens regler og holdning til IT fra starten. Derfor skal I som skolesamfund i fællesskab udforme jeres IT-strategi, så lærerstaben kan tage ejerskab over den digitale dannelse. Det er ikke ensbetydende med, at læreren skal være IT-ekspert, men det betyder, at læreren til hver en tid skal være facilitator. I denne proces er det vigtigt at huske, at det er lige så vigtigt at vælge fra, som det er at vælge til. Teknologien skal bruges for vores skyld og ikke for teknologiens skyld.

Kilder:

"Handlingsplan for teknologi i undervisningen",  
Undervisningsministeriet, 2018

"SLUK", Rashid, 2017

"Digital dannelse", Bundsgaard, 2017

## Diskussionsspørgsmål:

- Hvor tidligt vil I sætte ind med brugen af IT?
- Hvordan vil I holde jer opdateret på den digitale udvikling?
- Hvilken politik vil I føre, mht. telefoner i timerne og frikvarterene?
- Hvornår giver det mening at bruge IT i undervisningen?

Udfyldes af jer:

# Forældreinddragelse

## Proces

Her skal I beslutte jer for, hvordan I vil inddrage forældrene. Nedenfor ser I en inspirationstekst, som I bør læse, inden I går i gang. For at få samtalen med jeres kolleger godt i gang kan I benytte jer af de diskussionsspørgsmål, I ser til højre.

## Inspiration

Det er blevet en realitet, at digital dannelse ikke længere er en sideløber til den almene dannelse. De to hænger uløseligt sammen. Det er på normal vis forventeligt, at forældre til elever interesserer sig for deres børns dannelse. De bør så vidt muligt indgå i et samarbejde med skolen, så børnene oplever en kontinuerlighed i de krav der stilles til dem som medborgere i samfundet. På lige vilkår er det altså nødvendigt at inddrage forældrene i elevernes digitale dannelse. De bør vide, hvilken IT-politik skolen fører, og de bør tages i samråd, når der skal træffes beslutninger på området. Skal vi danne en sluttet ramme om elevernes digitale dannelse, er vi altså nødt til at inddrage forældrene. Hvordan, hvor ofte, og med hvilket formål er op til den enkelte institution, men vigtigheden af emnet må der ikke herske tvivl om.

*Kilder.*

*"Med livet i lommen", Palludan og Schouboe, 2013*

*"Gode råd til at arbejde med digital dannelse",*

*Folkeskolen.dk, 2017*

*"Mediepsykologi", Lund Larsen og Christensen, 2018*

## Diskussionsspørgsmål:

- Hvordan vil I inddrage forældrene i elevernes digitale dannelse på skolen?
- Hvordan vil I facilitere kontakten til forældrene?
- Vil I afholde en IT-dag med forældrene? Hvis ja, hvordan?

Udfyldes af jer:

# Den digitale skolegård

## Proces

Her skal I beslutte jer for, hvordan I vil gribe ind overfor uhensigtsmæssig digital opførsel blandt jeres elever. Nedenfor ser I en inspirationstekst, som I bør læse inden, I går i gang. For at få samtalen med jeres kolleger godt i gang kan I benytte jer af de diskussionsspørgsmål, I ser til højre.

## Den digitale skolegård

Der findes ikke længere kun den fysiske skolegård. I dag er vi nødt til også at tage stilling til den digitale skolegård. Bliver der mobbet eller drillet i den fysiske skolegård forventes det at en gårdvagt eller lærer tager hånd om problemet. På samme måde bør man tage hånd om den digitale mobning. Derfor mener vi, at man bør oprette en digital mobbe-handleplan. Det er dog ikke nemt at finde rundt i den digitale verden, når det drejer sig om mobning. Hvad har lærerne krav på at se, og hvad er allerede blevet slettet? Skal man som institution kunne tage hånd om den digitale mobning, er det altså vigtigt, at eleverne kan præsentere lærerne for håndgribelige beviser. Hvordan man griber det an, er derfor en stor opgave, som skal diskuteres både med elever og forældre. Mht. elevsamarbejdet, kan det være en god ide at tale om digital mobning og jeres politik på området, på samme måde, som man taler om almindelig mobning. Begge dele bør have samme konsekvens.

### Kilder:

"Sociale Medier", Linaa Jensen og Tække, 2018

"LIKE", Hendricks og Mehlsen, 2019

"Nettets Vildveje", Medierådet for Børn og Unge m.fl.,

## Diskussionsspørgsmål:

- Hvad vil I gøre i tilfælde af digital mobning?
- Hvordan vil I oplyse elever og forældre om jeres politik omkring digital mobning?
- Har I allerede en eksisterende handleplan for mobning, som også kan gælde for digital mobning?

## Udfyldes af jer:

# Grundlæggende Teknologiforståelse

## Proces

På denne side finder I emner og underemner til temaet Grundlæggende Teknologiforståelse. I skal sætte jer ind i begrebernes betydning og omfang, og til det kan I bruge begrebsafklaringen. Det står jer frit for at knytte flere emner eller underemner til temaet, men I skal som minimum tage stilling til de nuværende emner og underemner.

## Formål

Formålet med Grundlæggende Teknologiforståelse er, at jeres elever tilegner sig viden om den teknologi, de bruger i hverdagen, og den teknologi de er omgivet af. De skal forstå teknologiens historie og kunne reflektere over teknologiens fremtidige udvikling.

## Algoritmekendskab

Egenskaber  
Ekkokamre/Filterbobler

## Teknologihistorie

Den historiske udvikling af teknologien

## Kunstig intelligens & Machine Learning

Egenskaber  
Fremtidens arbejdsmarked  
Bias

## Dataindsamling

Egenskaber  
Cookies og digitale fodspor  
Brugerbetingelser  
Big Data

Nedenstående materiale er at finde i vores materialebank, og kan benyttes i undervisningen af Grundlæggende Teknologiforståelse.

Digitaldannelse.org - digital identitet, digitale fodspor.  
DR's - Teknologi nu og i fremtiden.  
Red barnet - God og sikker adfærd på nettet for børn og unge.  
Medierådet - Sikkerhed og privatliv og Nettets vildveje.

# Grundlæggende Teknologiforståelse

	Jeres valg af emne og underemne	
0. Klasse		<b>Proces</b> Her deles emner og underemner ud på de klassetrin, hvor I ønsker at påbegynde undervisningen. Nedenfor finder I vores bud på ,hvornår et givent emne bør påbegyndes.
1. Klasse		
2. Klasse		<b>Algotmekendskab</b> Vi tænker, at påbegynde algoritmekendskab i 4. klasse i forbindelse med en forståelse af det indhold vi præsenteres for på internettet.
3. Klasse		
4. Klasse		<b>Teknologihistorie</b> Vi tænker at påbegynde teknologihistorie i 0. klasse. Her kan eleverne begynde at danne sig et billede af det digitale samfund og dets udvikling gennem tiden.
5. Klasse		
6. Klasse		<b>Kunstig intelligens</b> Vi tænker at påbegynde kunstig intelligens i 6. klasse. Eleverne skal kunne forstå de konsekvenser og muligheder, den kunstige intelligens kan bidrage med til vores samfund.
7. Klasse		
8. Klasse		<b>Dataindsamling</b> Vi tænker at påbegynde Dataindsamling i 3. klasse. De bruger internettet betydeligt mere og skal derfor kende til dataindsamling og digitale fodspor.
9. Klasse		



# Digitalt Selvforsvar

## Proces

På denne side finder I emnerne og underemner til Digitalt Selvforsvar. I skal sætte jer ind i begrebernes betydning og omfang, og til det kan I bruge begrebsafklaringen. Det står jer frit for at knytte flere emner eller underemner til temaet, men I skal som minimum tage stilling til de nuværende emner og underemner.

## Formål

Formålet med Digitalt Selvforsvar er, at jeres elever tilegner sig viden om, hvordan de kan passe på sig selv og stifter bekendtskab med lovgivningen om billeddeling og kommunikation på internettet. De skal udvikle kompetencer til at være kritiske og reflekterende, når de bruger internettet, samt introduceres for redskaber de kan bruge i forbindelse med informationsøgning.

## Privatindstillinger

Egenskaber  
Gode råd og vejledning

## Mistænkelige henvendelser

Egenskaber  
Gode råd og vejledning til håndtering af opkald, mails og sms'er fra falske personer og firmaer

## Kildekritik

Egenskaber  
Kend din kilde  
Fake news og Deepfakes  
Informationssøgning

## Handel på nettet

Egenskaber  
Gode råd og vejledning  
Sikker betaling på nettet

## Ophavsret og Lovgivning

Egenskaber  
Introduktion til paragraffer og straffelovgivning  
Billeddeling

**Nedenstående materiale er at finde i vores materialebank, og kan benyttes i undervisningen af Digitalt Selvforsvar.**

DR's - Bliver du ULTRA SNYDT?  
WiFive - Den gode stil & sikkerhed online.  
Medierådet - Sociale medier & samvær og trivsel.  
Bogen "Like" del 4 - Mig og min misinformation.

# Digitalt Selvforsvar

	Jeres valg af emne og underemne	
0. klasse		<b>Proces</b> Her deles emner og underemner ud på de klassetrin, hvor I ønsker at påbegynde undervisningen. Nedenfor finder I vores bud på, hvornår et givent emne bør påbegyndes.
1. klasse		
2. klasse		<b>Privatindstillinger</b> Vi tænker at påbegynde Privatindstillinger i 5. klasse, eller så snart elevgruppen optræder på de sociale medier.
3. klasse		
4. klasse		<b>Mistænkelige henvendelser</b> Vi tænker at påbegynde Mistænkelige henvendelser i 1. klasse. Det er vigtigt at tage snakken om fremmede menneskers ønske om kontakt både på nettet og i den fysiske verden.
5. klasse		
6. klasse		<b>Kildekritik</b> Vi tænker at påbegynde Kildekritik i 2. klasse. Vi ser det som en forudsætning, at eleverne skal kunne læse og selvstændigt søge information på nettet.
7. klasse		
8. klasse		<b>Handel på nettet</b> Vi tænker at påbegynde emnet Handel på nettet i 7 klasse. På dette tidspunkt er eleverne måske begyndt selvstændigt at handle online og har derfor brug for vejledning.
9. klasse		
		<b>Ophavsret og lovgivning</b> Vi tænker at påbegynde Ophavsret og lovgivning i 4 klasse, eller når eleverne begynder tage billeder og dele dem med hinanden. De skal også kunne begribe konceptet lovgivning og ophavsret.

# Vi bruger teknologien

## Proces

På denne side finder I emnerne og underemner til Vi bruger teknologien. I skal sætte jer ind i begrebernes betydning og omfang, og til det kan I bruge begrebsafklaringen. Det står jer frit for at knytte flere emner eller underemner til temaet, men I skal som minimum tage stilling til de nuværende emner og underemner.

## Formål

Formålet med Vi bruger teknologien er, at eleverne tilegner sig viden om sunde digitale vaner og kompetencer til at træffe bevidste valg og fravalg. Derudover skal eleverne beskæftige sig med programmering. Læreren skal tilegne sig viden om, hvilke apps, spil og programmer eleverne bruger i hverdagen.

## Digital Sundhed

Opmærksomhedsøkonomi og adfærdsdesign  
Psykiske og fysiske konsekvenser  
Digitale forstyrrelser  
De gode vaner

## Digital kreativitet

Programmering  
Digitale produktioner

## Opdater læreren

Eleverne informerer om de spil og apps de bruger deres tid på  
Eleverne informerer læreren om egenskaber  
Spil og tal sammen

**Nedenstående materiale er at finde i vores materialebank, og kan benyttes i undervisningen af Vi bruger teknologien.**

Gyldendal - Livet online.  
DR's - Koder i virkelighed og spil.  
Bogen "Like" del 3 - Mig og min opmærksomhed.

# Vi bruger teknologien

	Jeres valg af emner og underemner	
0. klasse		<b>Proces</b> Her deles emner og underemner ud på de klassetrin, hvor I ønsker at påbegynde undervisningen. Nedenfor finder I vores bud på, hvornår et givent emne bør påbegyndes.
1. klasse		
2. klasse		<b>Digital sundhed</b> Vi tænker at påbegynde Digital sundhed i 0. klasse. Det handler om at skabe de gode vaner så tidligt som muligt.
3. klasse		
4. klasse		<b>Digital kreativitet</b> Vi tænker at påbegynde Digital kreativitet i 0. klasse. Det er muligt at starte med digitale produktioner og programmering meget tidligt, da emnet findes på mange niveauer.
5. klasse		
6. klasse		<b>Opdater læreren</b> Vi tænker at påbegynde emnet Opdater læreren i 0. klasse. Læreren skal altid være opdateret og nysgerrig omkring elevernes digitale liv. Også i 10. klasse.
7. klasse		
8. klasse		
9. klasse		

# Sociale Medier og Kommunikation

## Proces

På denne side finder I emnerne og underemner til Sociale Medier og Kommunikation. I skal sætte jer ind i begrebernes betydning og omfang, og til det kan I bruge begrebsafklaringen. Det står jer frit for at knytte flere emner eller underemner til temaet, men I skal som minimum tage stilling til de nuværende emner og underemner.

## Formål

Formålet er, at eleverne tilegner sig viden om udfordringerne ved ansigtsløs kommunikation og influencers forretningsmodel og indflydelse. De skal tilegne sig kompetencer til at begå sig hensigtsmæssig på de sociale medier samt have en forståelse for, at de er produktet.

## Influencer

Egenskaber

Digitale rollemodeller og indflydelse

Det er en forretning

Hvem følger du?

## Kommunikation

Egenskaber

Ansigtsløs kommunikation

Den gode tone og ytringsfrihed på nettet

Emoji (spil)

## Sociale Medier

Egenskaber

Flertalsmisforståelser og flokmentalitet

Dig som produkt

Gode og dårlige fællesskaber

Private og offentlige rum

**Nedenstående materiale er at finde i vores materialebank, og kan benyttes i undervisningen af Sociale Medier og Kommunikation.**

DR's - Online.

Gyldendal - Ansigtsløs kommunikation & billeder alle vegne.

Emoji spil.

Medierådet - Sociale medier.

Bogen "Like" del 5 - Mig og mine meninger.

# Sociale Medier og Kommunikation

Jeres valg af emner og underemner

0. klasse

1. klasse

2. klasse

3. klasse

4. klasse

5. klasse

6. klasse

7. klasse

8. klasse

9. klasse

## Proces

Her deles emner og underemner ud på de klassetrin, hvor I ønsker at påbegynde undervisningen. Nedenfor finder I vores bud på ,hvornår et givent emne bør påbegyndes.

## Influencer

Vi tænker at påbegynde Influencer i 2. klasse. Eleverne er måske begyndt at følge deres idoler på de sociale medier. Hvem følger de og hvordan påvirker det dem?

## Kommunikation

Vi tænker at påbegynde Kommunikation i 3. klasse. Det er en forudsætning, at eleverne kan forstå og skelne imellem modtager og afsender.

## Sociale medier

Vi tænker at påbegynde Sociale medier i 6. klasse, da brugerbetingerne siger, at de skal være 13 år, før de må komme på de sociale medier, men undersøgelser viser, at mange er yngre. Vurder selv, hvornår det er relevant i din klasse.

## De sidste skridt

1. Gå handleplanen igennem igen for eventuelle ændringer. I kan være blevet klogere i løbet af processen.
2. Gå ud i klasseteams og aftal, hvem der påtager sig hvilke opgaver I tidligere har delt ud på klasserne. Dato for møde i klasseteam: \_\_\_\_\_
3. Husk at se i materialebanken for eventuel inspiration til undervisningen.



### Opfølgning

Efter teammøder bør man på et lærermøde følge op på, hvordan det går med at implementere de tildelte emner og underemner i undervisningen. Det er i denne process givende at kunne vidensdele og inspirere andre lærere, så opgaven bliver en positiv og lærerig oplevelse. Det er også her, I får mulighed for at minde hinanden om de aftaler, der er indgået i forbindelse med skolens IT-politik og tage nyopståede udfordringer op. Del de gode og dårlige oplevelser med hinanden og ledelsen; hvad virker, og hvad virker ikke?

Hvem er ansvarlig for indkaldelse og facilitering af lærermøde og opfølgning?: \_\_\_\_\_

Dato for lærermøde: \_\_\_\_\_

### Evaluering

Hele processen bør evalueres mindst én gang om året på et lærermøde. Har den digitale udvikling skiftet retning, eller er der kommet nye digitale fænomener, som skal inkluderes i handleplanen? Den digitale verden er i konstant udvikling og, hvis man ikke ønsker at starte forfra hver gang, er det essentielt med løbende evalueringer.

Hvem er ansvarlig for indkaldelse og facilitering af lærermøde og evaluering?: \_\_\_\_\_

Dato for lærermøde: \_\_\_\_\_

### Plakat

For at tydeliggøre jeres beslutninger om Brug af IT, Forældreinddragelse og Den digitale skolegård kan I udfylde plakaten og hænge den op. Hvem gør det?: \_\_\_\_\_